

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Nurul Maulidiya (2017): The Effects of Using Matching Word Game on Students' Vocabulary Mastery and Their Motivation at SDN 018 Kubang Jaya Kabupaten Kampar

This research was aimed to find out whether the use of Matching Word Game technique gave effects to the fourth-grade students' vocabulary mastery and motivation at SDN 018 Kubang Jaya. The research was carried out based on a quasi-experimental design with a pre-test and post-test. The sample consisted of 54 students that were taken from two classes, namely; class 4.E as an experimental class and class 4.A as a control class. The data were collected by using a vocabulary test. Matching Word Game was used as a treatment for the experimental class. The results indicated that there was a significant effect of using Matching Word Game on students' vocabulary mastery of the experimental class. T-test result was 25.851; its standard deviation was 26, as compared to the significance value. If the probability value was > 0.05 the null hypothesis (H_0) was rejected. If the probability value was < 0.05 , the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Since the significance value was $0.000 < 0.05$, thus, H_a was accepted and H_0 was rejected. In addition, there was a significant effect of using Matching Word Game on the students' motivation of the experimental class. T-test result was 32.742; its standard deviation was 26, as compared to the significance value. If the probability value was > 0.05 the null hypothesis (H_0) was rejected. If the probability value was < 0.05 , the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Since the significance value was $0.000 < 0.05$, thus, H_a was accepted and H_0 was rejected.

Keywords: matching word game, vocabulary mastery, student motivation



نور المولدي (2017) : تأثير استخدام لعبة الكلمة المناسبة (MatchingWord) في استيعاب المفردات ودوافع التعلّم لطلّاب المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN 018) كوبانج جايا، كامبار.

إنّ هذه الدّراسة دراسة تجريبية، وهي تهدف إلى الكشف عن وجود التأثير أو عدم وجوده من استخدام لعبة الكلمة المناسبة (MatchingWord) في استيعاب المفردات وفهم المقالة ودوافع التعلّم لطلّاب المدرسة الابتدائية الحكومية (SDN 018) كوبانج جايا، كامبار. وهذه الدّراسة تستخدم الاختبار الأوّل والاختبار الثانوي. وكان السكّان فيها، يتكوّن على جميع طّلاب الصّفّ الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية (SDN 018) كوبانج جايا، كامبار. وقد كانت العينات فيها منقسمة إلى فرقتين، فرقة فيها طّلاب الصّفّ الرابع (E) وهي الفرقة التجريبية، وفرقة أخرى فيها طّلاب الصّفّ الرابع (A) وهي من الفرقة للمراقبة. وكان عددهم 54 طالبا. أمّا البيانات فهي مأخوذة من الاختبار للمفردات. ولعبة الكلمة المناسبة مستخدمة في هذه الدّراسة. وبناء على نتائج الاختبار من تحليل البيانات التي تمّ الحصول عليها، فإنّه يمكن أن نخلّص: الأوّل، هناك تأثير كبير في استخدام لعبة الكلمة المناسبة (MatchingWord) على استيعاب المفردات للفرقة التجريبية، حيث كانت نتيجة اختبار t هي 25.851، فا المساواة منها هي 26. وذلك بالمقارنة إلى عددها الكبير. إذا كان الاحتمال $0.05 <$ ، دلّ على أنّ فرضية العدم (H_0) مرفوضة. أمّا إذا كان الاحتمال $0.05 >$ فیدلّ ذلك على أنّ الفرضية البديلة (H_a) مقبولة. وذلك نظرا لأهمية 0,000 > 0.05 وبالعكس ذلك، فإنّ الفرضية البديلة (H_a) مقبولة. ومع ذلك فإنّ الفرضية (H_0) مرفوضة. الثّاني، هناك تأثير كبير في استخدام لعبة الكلمة المناسبة (MatchingWord) على استيعاب المفردات للفرقة التجريبية، حيث كانت نتيجة اختبار t هي 32,742، فالمعدلة منها هي 26. وذلك بالمقارنة إلى عددها الكبير. إذا كان الاحتمال $0.05 <$ ، دلّ على أنّ فرضية العدم (H_0) مرفوضة. أمّا إذا كان الاحتمال $0.05 >$ فیدلّ ذلك على أنّ الفرضية البديلة (H_a) مقبولة. وذلك نظرا لأهمية 0,000 > 0.05 وبالعكس ذلك، فإنّ الفرضية البديلة (H_a) مقبولة. ومع ذلك فإنّ الفرضية (H_0) مرفوضة.

كلمات البحث: لعبة الكلمة المناسبة (MatchingWord)، المفردات، إتقانها، الدافع

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nurul Maulidiya (2017): The Effects of Using Matching Word Game on Students' Vocabulary Mastery and Their Motivation at SDN 018 Kubang Jaya Kabupaten Kampar

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan metode Matching Word Game memberikan pengaruh pada pemahaman membaca dan motivasi siswa kelas 4 SDN 018 Kubang Jaya. Studi – Penelitian ini adalah penelitian quasy experiment dimana penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test. Sample penelitian adalah kelas 4 SDN 018 Kubang Jaya. Yaitu kelas 4.E sebagai kelas experiment dan kelas 4.A sebagai kelas control dengan total siswa 54 siswa. Data menggunakan vocabulary test. Matching Word Game di gunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1. Adanya pengaruh yang signifikan pada pelaksanaan pemberian metode Matching Word Game pada pemahaman kosakata siswa untuk kelas experiment. Hasil uji t adalah 25.851, defiasinya adalah 26, dengan membandingkan jumlah signifikansi. Jika probabilitas > 0.05 hipotesis nol (H_0) ditolak. Jika probabilitas < 0.05 hipotesis alternatif (H_a) diterima. Karena signifikansi $0.000 < 0.05$, dengan demikian, H_a diterima sementara H_0 ditolak. 2. Ada pengaruh yang signifikan pada pelaksanaan pemberian Matching Word Game terhadap motivasi membaca siswa untuk kelompok eksperimen. Hasil uji t adalah 32.742, defiasinya adalah 26, dengan membandingkan jumlah signifikansi. Jika probabilitas > 0.05 , hipotesis nol (H_0) ditolak. Jika probabilitas < 0.05 hipotesis alternatif (H_a) diterima. Karena signifikansi $0.000 < 0.05$ dengan demikian, H_a diterima sementara H_0 ditolak.

Kata kunci: Matching Word Game, Vocabulary Mastery, Motivasi Siswa